

# Grandia II FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Oct 12, 2004

GRANDIA 2 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Voici l'un des rares RPG de la dreamcast à avoir fait le chemin outre atlantique. Il est même arrivé jusqu'en Europe. Belle performance même si il n'a pas été traduit en français. Grandia 2 est la suite du meilleur RPG de la Saturn, le plus long, le plus beau et l'un des plus passionnants que j'ai jamais joué.

Site : <http://dimensions-sega.fr.st>

E mail : [advanced\\_knight@yahoo.fr](mailto:advanced_knight@yahoo.fr)

Programme :

- 1 Revue Complète
- 2 Les Personnages
- 3 Le Guide
- 4 Les Coups Spéciaux Des Personnages
- 5 Les Magies
- 6 Liste Des Livres De Coups Spéciaux
- 7 Crédits

1 Revue Complète :

Game Arts est mon éditeur préféré de jeux de rôles. Ils ont créé Lunar 1 et 2, magical school lunar et aussi grandia premier du nom. Ils sont aussi célèbre pour d'autres jeux sur mégadrive et méga cd et ils ont même participé au développement des premiers jeux Sierra. C'est donc tout excité que j'ai attendu la version européenne pour tester grandia 2. Je voulais être sûr de ne louper aucune ligne de texte et aussi pour qu'il soit sur une ligne d'égalité avec Skies Of Arkadia. En voyant Final 9 j'ai cru que Square voulait faire du Game Arts mais ils se sont plantés, je n'aurai jamais imaginé que Game Arts répondrait en faisant du Square. Prônant une hisoire plus adulte, Grandia 2 se veut différent de son aîné. Le design des personnages est très laid à de rares exceptions près (Millénia et Roan). Passé la déception je me suis lancé dans le jeu.

La présentation est remplie de vidéo assez correcte, mais cela aurait pu aller plus loin encore. Ici il s'agit d'un mixe de CG movie, des cinématiques à la limite de la vidéo mais en 3D, et de la vraie vidéo. Pourtant il n'y en a pas autant qu'il y avait des dessins animés dans les anciens Game Arts.

Les graphismes sont incroyablement parfait. On a vraiment du mal à croire qu'il s'agisse de la 3 dimensions. Pourtant c'est vrai et c'est très bien texturé. Certains personnages sont vraiment superbes et pleins de sentiments. C'est assez incroyable. Les boss sont beaux et surtout énormes et nombreux. Ce serait presque un treasure.

L'animation ne ralentit jamais. Les rotations sont fluides et même si le jeu ne tourne pas en 60 fps, l'animation du héros est si incroyable qu'on a l'impression qu'il vole. Pas besoin de kit de vibration, on sent presque le personnage vibré sous le stick analogique et ça c'est vraiment le sentiment qui fait qu'un jeu Game Arts est unique et incomparable aux jeux des autres éditeurs. Le fun du jeu provient en grande partie de l'animation.

Le son est de bonne qualité. L'éditeur livre même un cd bonus de musique. Ubi Soft a même inclus des voix anglaises au lieu des voix japonaises. Oui elles sont plutôt laides mais j'applaudis l'effort et j'aurai aimé que tous les éditeurs en face autant.

Enfin la maniabilité est parfaite, le système de combat est toujours aussi génial, et le jeu pas trop dur. Les personnages évoluent de façon différente et ont plein de coups spéciaux différents. Visuellement on aurait pu aller plus loin mais le travail réalisé est déjà conséquent.

Ainsi, nous tenons là un autre grand jeu de rôle de la dreamcast. Cependant il n'est pas aussi parfait que cela. L'aventure est ultra linéaire. Il n'y a pas de quêtes supplémentaires pour égayer le jeu. Le jeu en lui-même reste court, 30 heures ça fait petit joueur. Disons que vous achèterez grandia 2 pour avoir un beau jeu dreamcast et que vous achèterez la dreamcast pour skies of arkadia. Ceci résume ma position sur la bataille entre ces deux jeux.

Globalement Grandia 2 est moins bien que son grand frère sur Saturn, seul 2 personnages, Roan et Millénia sont marquants quand dans les autres jeux Game Arts, tous les personnages étaient aussi incroyables. Ce point m'a déçu et montre que Game Arts a pas mal perdu en terme de conception de scénario. C'est surtout cela qui m'a déçu le jeu étant sympa en lui-même.

Pour conclure, pour éviter toute déception et comparaison inutile, achetez Grandia 2 et Skies, finissez Grandia 2 pour vous éclater à fond dessus et ensuite jouez au meilleur des deux, Skies. Le plaisir sera encore plus immense car croissant. Grandia 2 est un titre à posséder sur dreamcast mais pas à comparer.

PRESENTATION : 15/20

GRAPHISMES : 18/20

ANIMATION : 19/20

SON : 16/20

MANIABILITE : 18/20

INTERET : 16/20

NOTE FINALE : 90%

ADK.

2 Les Personnages :

RYUDO : C'est le héros du jeu. Il va évoluer et devenir un homme bon au contact d'Elena. Il est tout de même assez nerveux et a du mal à exprimer ce qu'il ressent.

ELENA : C'est une chanteuse pour l'église de Granas. Elle va apprendre que malgré la foi que l'on peut avoir en l'humanité, la vie n'est pas blanche ou noire.

MILLENIA : C'est le personnage le plus cool de Grandia 2. Mystérieuse, elle apparaît quand on ne s'y attend pas et la nuit. Même si elle ressemble à un diable, elle ne fait pas peur à Roan qui a toujours cru en elle. Les sentiments de Millénia pourront elles l'éloigner du mal ?

ROAN : Il semble perdu au moment où vous faites sa connaissance. C'est aussi un garçon turbulent et qu'on a envie de baffer. Il a perdu son médaillon et il faudra l'aider à le retrouver. Roan est un personnage type que Game Arts est capable de créer.

MAREG : Mi homme mi bête, il est traumatisé par la destruction de son village.

Il en veut à Melfice et entend bien le lui faire payer. Cependant l'arrivée d'une poupée dans sa vie va bouleverser son comportement.

TIO : C'est un androïde qui fut créer pour servir Valmar et combattre Granas jusqu'à la mort. Tio va avoir la chance incroyable d'apprendre à gérer sa conscience et ses sentiments même si on peut penser que sans Mareg elle serait perdue.

POP ZERA : Sa sainteté est vraiment... sainte ! Zéra est si génial qu'on en viendrait presque à vouloir servir Granas pour la vie. Vous ne trouvez pas ça un peu trop génial justement ?

SELENE : Un esprit bien dérangé qui sert Zéra et qui ne réfléchit plus tant il est mauvais.

MELFICE : Il me rappelle Galéon de Lunar mais n'a rien à voir à lui. Ses attaques sont impressionnantes et c'est un bon boss mais pas LE boss comme on serait tenter de le croire. C'est le frère de Ryudo.

PRINCE ROAN : Basiquement c'est une version améliorée de Roan et on sent la différence. Il apparaît à la fin du jeu et ce ne sera pas un luxe de l'avoir avec vous.

3 Le Guide :

Le jeu commence après une longue vidéo, une scène et enfin il sera possible de contrôler Ryudo. Il a accepté un boulot, et doit se rendre au village de Carbo. Vous pourrez trouver 2 objets ici, ensuite empruntez une échelle. Suivez le chemin et combattez 2 monstres pendant le périple.

LE VILLAGE CARBO :

Il n'y a rien à faire de spécial dans cette ville. Allez à l'église. Vous entendez Elena chanter et ensuite le père Carius va faire son apparition. Il vous demande de la protéger à tout prix. Il vous dit ensuite de l'attendre à l'auberge. Allez y et choisissez de l'attendre. Là il vous payera et vous demandera d'escorter Elena jusqu'à la tour de Garmia. Après une scène, équipez vous et quittez le village.

LA FORET NOIRE :

- 1) Combattez 2 fois puis entrez dans la seconde partie de la forêt.
- 2) Combattez et ramassez les 2 objets. Vous arrivez enfin à la tour de Garmia.

LA TOUR DE GARMIA :

Vous faites connaissance avec les autres sœurs et elles vous demandent d'attendre dehors. Vous entendez des cris et décidez de rentrer dans la tour.

1F : Sauvegardez et tuez, il y a quelques objets sympa.

2F : Pas de monstres. Allez au 3F.

3F : Le chemin est tortueux mais pas impraticable. Attention aux gargouilles et ramassez les objets au sol.

Etage final : Tuez 2 gargouilles. Tessa vous demande de sauver Elena. Skye trouve un chemin, appuyez sur A pour l'utiliser. Elena se retrouve posséder par les ailes de Valmar. Ramenez la à Carbo. Cairus vous donne des détails sur la cérémonie quand Millénia apparaît. Elle est trop forte pour Ryudo. Après sa victoire elle se retire. Mangez à l'auberge, équipez vous et quittez Carbo définitivement.

## LES MONTAGNES DE INOR :

1) Durant la première partie, vers la bas, il y a quelques champignons que vous pouvez faire exploser pour avoir des objets. Utilisez ensuite le chemin qui va dans la montagne. Pour éviter d'être surpris par les oiseaux dans un combat, quand ils chargent arrêtez de marcher.

2) Après une scène, vous entrez dans la seconde partie des montagnes, et des rochers vous tombent dessus. Allez vers le bas, prenez l'or, puis l'échelle. Vous verrez un coffre entouré de rochers. Au nord de ce coffre se trouve un rocher que vous pourrez exploser pour ouvrir le coffre. Suivez le chemin pour quitter ces montagnes.

## LA VILLE AGEAR :

Equipez vous et soignez vous. Passez la nuit pour avancer dans l'histoire et Millénia se joindra à vous. Il faut trouver Roan.

## LA CAVE DE DURHAM :

1) Descendez et sauvegardez. Vous verrez Carro le renard qui vous éclairera dans le noir. Pour cela il faut trouver 3 noisettes et les lui donner. La troisième et quatrième noisette sont loin dans le jeu, donc ne perdez pas de temps à essayer. Autant y aller sans son aide. Poussez un rocher et un monstre attaque. Utilisez un levier pour passer un pont et pousser un autre rocher. Tuez le monstre de la prochaine salle. Utilisez un autre levier et revenez vers l'autre pont. Explorer la prochaine salle et affrontez les grenouilles ici. Sortez vers la seconde partie du donjon.

2) Vous trouvez enfin Roan.

BOSS : 3 TROGLODYTES : C'est un combat facile.

Roan se joint à vous. Poussez le bloc pour ouvrir la prison. Prenez les objets et utilisez un levier pour pomper l'eau. Vous trouverez une deuxième noisette sur votre chemin. Trouvez le bon rocher à pousser pour débloquer un raccourci vers la sortie du donjon.

## 3) LA CRYPTTE DE DURHAM :

BOSS : DURHAM MINOTAUR + 2 TROGLODYTES

Commencez d'abord par éliminez lestroglodytes puis le minotaure.

Retournez en ville, soignez vous et sauvegardez puis quittez la ville par la porte sud. Parlez à un homme en chemin pour obtenir une troisième noisette (inutile mais bon) puis quittez la ville.

## LES PLAINES :

1) Suivez le chemin jusqu'à la sortie.

2) Il y a pas mal de ver de terre ici. Le chemin est facile à trouver cependant.

3) Après une scène vous décidez de dormir.

BOSS : BEAST MAN (Mareg)

Il n'est pas très dur à vaincre.

Suivez le chemin jusqu'au continent Silesien.

## LA CITE DE LILIGUE :

Premier jour : équipez vous et dormez.

Deuxième jour : Entrez dans la ville et on vous parlera de la malédiction. Trouvez la maison de Gadan et parlez lui. Sortez et trouvez plus d'informations. Allez à l'église et parlez au curé. Allez à l'étage et après la scène, Mareg se joint à vous. Ouvrez la trappe au sol près de la maison de Gadan pour entrer dans le prochain donjon.

#### LA CAVE DE LILIGUE :

- 1) Ici il faut allumer toutes les torches si vous voulez ramasser tous les objets. Visitez tous les chemins et ramassez l'or. Entrez dans la seconde partie.
- 2) C'est juste un morceau de la deuxième partie de la cave, sortez.
- 3) De retour dans la première partie, explorez le mini labyrinthe allez à gauche puis à droite pour atteindre la sortie.
- 4) De retour dans la deuxième partie descendez, prenez l'objet et remontez. Suivez le chemin et appuyez sur le bouton. Revenez en arrière et passez la porte qui vient de s'ouvrir.
- 5) Suivez le chemin vers une salle avec un bloc à pousser. Allumer la lumière rouge, sautez dans le trou et avancez dans la lumière bleue. Utilisez encore le chemin de la lumière rouge et descendez près du coffre pour allumer la lumière verte. Allez au bouton jaune et ouvrez la porte de la lumière.
- 6) Sauvegardez.

#### 7) LES CAVERNES DE LILIGUE :

MilléniA est de retour, il faut poursuivre le boss. Entrez dans le temple.

Boss : VALMAR'S TONGUE + LEFT HAND + RIGHT HAND

Commencez par les membres et ensuite détruisez la langue.

Retournez en ville et utilisez le téléphérique. Vous verrez une scène où MilléniA va enfin rencontrer Elena. Ryudo arrive et vous décidez de suivre le chemin vers la prochaine forêt.

#### LA FORET DE LUMIR :

Il est assez difficile de se repérer à cause des arbres qui créent de multiples chemins. Entrez dans la caverne de Lumir et trouvez la sortie. Dans cette nouvelle partie cherchez la caverne numéro 2. Ici essayez tous les chemins avant d'essayer la sortie. Coupez toutes les fleurs pour ouvrir des portes. Dans la dernière partie vous arriverez dans un bien étrange endroit.

#### LE JARDIN DES REVES :

Après la non moins étrange scène, sortez et rendez vous au village suivant.

#### LE VILLAGE MIRUMU :

Après la scène, vous décidez de dormir ici. Achetez des armes à MilléniA et entrez dans l'auberge. Dans la ville allez au pont pour trouver Aira. Entrez dans la maison de Sandra. Après la scène, sortez et passez le pont. A l'entrée vous rencontrerez Sélène. Passez la nuit à l'auberge. Après la longue scène, allez chez Sandra et ensuite au donjon.

#### LA MYSTERIEUSE FISSURE AU SOUS SOL :

Après un chemin moyen et en spiral vous arrivez à un point de sauvegarde.

#### LA CRYPTTE DE LA MYSTERIEUSE FISSURE :

BOSS : 4 EYEBALLS BATS

Une fois en ville, allez à la mairie. Sélène arrive, parlez lui. Allez à l'entrée de la fissure pour y trouver Aira. Suivez la. Retournez à Mirumu. Après la scène sauvegardez. Allez dans le jardin des rêves. Allez dans le vortex.

L'ESPACE D'AIRA :

- 1) Suivez le chemin jusqu'au pont qui apparaît et disparaît. Allez à droite sur le pont et ramassez et allez tout droit. Sonnez la cloche. Entrez dans la boule brillante.
- 2) Allez à l'œil sur le pont. Vous voyez 3 sorties. 2 mènent à des objets et de l'or et le troisième mène au boss.

BOSS : VALMAR'S EYE + RIGHT TENDIL + LEFT TENDIL + 4 EYEBALLS BATS

Utilisez les coups spéciaux de groupe pour éliminer les yeux, puis détruisez les sourcils et enfin l'œil.

Retournez en ville, soignez vous, sauvegardez et repartez vers de nouvelles aventures.

LA BASE DE LA MONTAGNE ST HEIM/LA CAVERNE ST HEIM :

- 1) Suivez le chemin vers la caverne.
- 2) Allez à droite vers la sortie qui mène à un objet. Allez au nord et sortez sur la montagne.
- 3) Utilisez la première sortie et explorez tous les chemins. Utilisez la deuxième sortie. Vous campez ici. Réentrez dans la caverne.
- 4) Sauvegardez et allez à la chute d'eau. Suivez le chemin jusqu'à la base de la montagne.
- 5) Entrez dans la caverne, poussez un rocher et découvrez les mach boots. Utilisez le bon chemin pour sortir d'ici.

A MI CHEMIN :

Vous décidez de passer la nuit ici. Suivez le chemin qui monte. Si vous passez au dessus des chutes d'eau, poussez les rochers et retournez en bas pour trouver une dragon slayer. Il faudra continuer et éviter le gaz. Suivez la route vers la sortie.

L'ETAT PAPAL DE ST HEIM :

Il n'y a pas grand-chose à faire ici, passez la nuit à l'auberge. Après la scène, allez à la cathédrale et quittez votre équipe. Entrez dans la salle d'audience. Après la scène, sortez par la porte gauche et allez à l'étage dans la salle du pape. Après la séquence de blabla, allez à la bibliothèque. Une nouvelle scène montre l'arrivée de Millénia. Allez la voir au balcon. Parlez lui et allez dans la salle d'audience. Vous parlez et recevez le « book of priests ». Retournez en ville.

LA ROUTE DU PELERIN DE LA MONTAGNE ST HEIM :

N'allez pas tout droit et essayez l'échelle si vous avez envie de ramassez des objets et faire des combats. Sortez.

LES COLLINES DE RAUL :

- 1) Suivez le chemin vers le pont cassé. Il faut trouver un autre chemin. Sur la droite se trouve un chemin vers les murs d'un château. Sortez de la vers un autre chemin.

2) Coupez les fleurs. Suivez le chemin jusqu'à la fourche, allez à gauche pour sauvegarder et passer le pont. Allez tout droit pour plus d'objets. Après cela, revenez au bateau et utilisez le. A votre arrivée, allez à gauche pour des objets et à droite vers la sortie.

#### LE ROYAUME DE CYRUM :

1) Passez la nuit ici.

2) Trouvez Hemble et parlez lui. Jouez à un mini jeu sur un fond de musique de Grandia 1. R vous donne de la force et A de l'endurance. Elena vous aidera. Utilisez R pour gagner. Ensuite elle s'assiéra. Allez au stand près de la tente de Hemble et choisissez l'option invisible. En revenant vous trouverez Millénia. Allez à la tente de Mau. Mareg et Roan vous rejoignent. Prenez le bateau vers le prochain donjon.

#### LA PASSAGE SECRET DU CHATEAU DE CYRUM :

Allez à droite et utilisez l'échelle pour ramasser un objet. Allez tout droit et poussez toutes les boîtes pour atteindre la sortie. Utilisez un bouton pour faire apparaître un pont. Utilisez une échelle pour atteindre le troisième bouton. La porte s'ouvre. Le quatrième bouton crée un raccourci vers la sortie. Passez la porte que vous venez d'ouvrir et trouvez le mur secret du château pour entrer.

#### LE HALL DU BAS DU CHATEAU DE CYRUM :

Trouvez Menori. Parlez lui. Allez au 1F et entrez dans la salle d'audience. Accédez à la chambre du roi et parlez lui. Roan vous explique l'histoire de son pays. Retournez dans le hall du bas et passez la porte.

#### LA FABRIQUE SOUTERRAINE :

Allez tout droit.

#### BOSS : VALMAR'S CLAW + LEFT ARM + RIGHT ARM

Après la victoire, vous croisez Tio. Allez voir le roi pour lui demander ce qui se passe sous le château. Le roi est tué par Melfice. Mareg devient dingue et un combat s'en suit.

#### BOSS : MELFICE + SWORD + REGENRATOR

Il est invincible sur Dreamcast, mais sur PS 2 ou sur PC certaines personnes m'ont confirmé qu'on peut le vaincre, même si ça ne change rien.

A votre réveil Roan quitte l'équipe et Tio vous rejoint. Vous décidez d'aller au port et de prendre un bateau sur les conseils de Roan.

#### DANS LE BATEAU :

Parlez à Tio deux fois. Parlez à Elena. Allez sur le pont. Parlez à Bakala.

#### LES RECIFS DE CECILE :

Explorez l'île. Passez la nuit ici. Vous vous réveillez dans un piège. Cette île est pleine d'insectes. Affrontez les crimson claws.

1) Après la bataille suivez le chemin vers la sortie. Sauvegardez ici et suivez le chemin vers le haut puis vers le bas. Vous atteignez une nouvelle sortie.

2) Suivez le chemin vers la sortie.

#### BOSS : 2 CRIMSON TAIL

Après la mésaventure vous sautez dans le bateau et atteignez une nouvelle île.  
C'est la patrie de Ryudo.

#### LE VILLAGE GARLAN :

Explorez le village et trouvez la maison de Ryudo (porte fermée). Apprenez l'histoire de Ryudo. Au matin sortez de la ville par le nord.

#### LA ROUTE DE LA MONTAGNE GRAIL :

1) Après que Gatta arrive, sauvegardez et suivez la route. Plus tard il faudra pousser des tombes pour débloquer le chemin vers la sortie.

2) Marchez sur le marais violet quand vous êtes bloqué. Attention ça coûte des HP. Utilisez la corde violette pour passer de l'autre côté du trou.

#### LE TEMPLE CARRE DE LA MONTAGNE GRAIL :

Entrez dans le temple. Dès que vous trouvez le sceau, sortez et rencontrez Melfice. Suivez le dans le plateau et allez au nord. Sauvegardez avant le combat.

#### LE PLATEAU DES MEMOIRES DE GRAIL :

BOSS : MELFICE + SWORD + REGENERATOR

Détruisez le regenerator puis l'épée et utilisez les magies de glace et air uniquement. Enfin abattez le boss.

Si vous voulez manger des cookies, c'est le moment. Après la scène soignez vous, sauvegardez, et quittez la ville. Avec le Bateau vous vous dirigez vers le pays de Mareg.

#### LA FORET DE L'OUEST DE GHOSS :

1) Allez tout droit et utilisez la grande fleur pour avancer. Vous atteignez la sortie.

2) Après un court chemin et quelques fleurs vous découvrez les où griffes de Valmar sont scellées. Sortez pas loin d'ici vers le prochain village.

#### LE VILLAGE DE NANAN :

Allez directement chez l'ancien. Parlez. Entrez dans la hutte des épreuves. Vous devez ramassez les noisettes pour Carro. Avec 16 noisettes c'est gagné. Il vous donnera le « book of war ». Trouvez ensuite le champ vert. Sortez avec le « jump pod ». Tout le monde aime votre odeur sauf vous. La nuit vient puis une fête. Parlez à l'ancien et Elena va se mettre à chanter. Ryudo et elle s'éclipsent. Ils vont au lac des amoureux. Après la scène « Santa Barbara » soignez vous et quittez le village.

#### LA FORET EST DE GHOSS :

1) Suivez le chemin jusqu'à un énorme arbre dans une région marécageuse. Ramassez les objets et sortez de cette zone.

2) Coupez les champignons pour faire apparaître des ennemis. Suivez le chemin assez long jusqu'à la sortie.

#### LE GRAND RIFT :

1) Il y a de bons objets ici. Poussez les rochers pour vous ouvrir un passage. Utilisez une échelle. Un peu plus loin c'est 2 rochers qu'il faudra bouger. Puis la sortie enfin.



2) Quand vous arrivez, il y a 2 chemins qui mènent à des objets. Prenez le sentier vers l'est. Ensuite allez au nord pour ramasser des objets et vous arriverez dans un plateau montagneux. Sauvegardez ici.

3) C'est une zone sableuse. Après 2 ou 3 combats vous arrivez près d'une tornade géante. Entrez dans le donjon suivant en la coupant.

LA LOI DU DEMON :

Il y a un sentier étroit qui mène à un boss.

BOSS : LECK GUARDER + 2 SNOW LEOPARD

Pour ouvrir la prochaine porte il faudra utiliser 3 piliers. Le premier est devant la porte et les deux autres à droite et à gauche de la porte.

BOSS : 2 NAGA QUEEN

Après cela, allez à gauche puis à droite (attention aux lasers) et passez la porte devant vous.

LA LOI DU DEMON, SALLE DE CONTROLE :

BOSS : TIO CLONE

Détruisez le centre de control et sortez vers la zone « great rift 3 ». Vous arriverez dans la quatrième partie. Sélène a réveillé le corps de Valmar.

LE CORPS DE VALMAR :

1) Passage de la tentacule : oh, un donjon original, enfin. Entrez et cherchez un œil à utiliser. Allez tout droit et ramassez un objet et allez à droite qui est le bon chemin. Poussez les blocs de slime.

2) Passage de la veine : A droite se trouve un pretty bracelet et ensuite allez à gauche. Ne touchez pas le bouton et prenez le « revival gem ». Utilisez le bouton à présent et suivez le chemin. Ramassez les objets et utilisez le nouveau bouton et enfin n'utilisez le troisième bouton. Si vous l'utilisez vous trouverez un objet, mais n'oubliez pas de le remettre dans sa position initiale ou vous le regretterez. Le cas échéant, sortez.

3) Passage sphérique : Utilisez la sphère pour renverser le corps de Valmar.

4) La veine à nouveau : Suivez le chemin et ramassez l'objet qui traîne. Utilisez un bouton. Continuez plus avant dans la veine et ramassez d'autres objets. Utilisez un bouton. Explorez tous les chemins car il y a beaucoup à ramasser dans le coin.

5) La tentacule à nouveau : Suivez le chemin. Avant de voir l'œil, suivez le chemin pour ramassez des objets et ensuite revenez utiliser l'œil. Poussez le bloc de slime et suivez le chemin vers de nouveaux blocs puis sortez.

6) LE CŒUR DE VALMAR :

BOSS : VALMAR'S BODY + RIGHT TENTACLE + LEFT TENTACLE

Millenia est complète à présent, sauf les cornes, qui ont trouvées refuge en Ryudo. Le granasaber est en fait un vaisseau spatial géant. Tio l'a paramétré et vous atterrissez dans le continent Silésien, plus précisément dans le pâturage de st Heim. Après la scène, courez à la cathédrale et affrontez 4 granas knights. Vous comprenez qu'ils sont des esprits du mal.

BOSS : VALMAR'S HEART + LEFT EYE + RIGHT EYE

Entrez dans la cathédrale et poursuivez Zéra. Entrez dans la salle d'audience et parlez à Oro. Ensuite il vous montre une nouvelle salle. Utilisez les escaliers pour aller vers le trône et de l'autre côté de la salle. Passez la porte sainte, utilisez les escaliers pour atteindre un téléporteur qui vous emmène près de Zéra.

Suivez le dans la salle suivante.

Au début du monde, Granas apparaît et donne le pouvoir de l'imagination aux gens. A cette époque la lumière était bonne. Le peuple l'a utilisé pour créer le pouvoir et des armes. Les granaship toujours plus nombreux ont exploré l'espace et conquit des planètes et des univers. Des personnes ont commencé à penser que Granas devait être stoppé. Alors fut crée Valmar. Granas finit par être vaincu et Valmar fut coupé en morceaux éparpillés à travers le monde. La religion n'est rien d'autre qu'un leurre.

Zéra s'enfuit sur la lune de Valmar.

LA LUNE DE VALMAR :

1) Allez tout droit. Coupez la barrière. Continuez vers la gauche (à droite un coffre) et utilisez le second chemin (le premier offre de l'or). Ensuite il y a un chemin à droite vers de l'or et à gauche ensuite. Puis à droite pour un objet et à gauche. Allez à droite encore, utilisez le premier chemin sur la droite, utilisez le bouton puis revenez en arrière et utilisez le deuxième chemin sur la droite.

2) Essayez ce nouveau chemin. Allez au sud puis tout droit. A droite se trouve un coffre puis allez à gauche. A gauche encore se trouve un objet puis allez à droite. Allez tout droit et encore au sud. Suivez le chemin, ramassez la potion et coupez la barrière. Utilisez ce nouveau chemin.

3) Pressez les 6 boutons sur le sol pour avoir une armure et pour ouvrir le chemin vers un pont. Pressez un septième bouton. Passez le pont et avec le huitième bouton ramassez un casque. J'ai activé ensuite les boutons 9,10 et 11. Le chemin de droite donne accès à une potion. Allez à gauche et utilisez les boutons 12,13 et 14. Passez le pont et utilisez les boutons 15,16 et 17 et un rocher bouge. Ensuite les boutons 18 et 19. Sautez et utilisez le bouton 20 et le dernier, le 21. Sauvegardez.

LES ENTRAILLES DE VALMAR :

Scène. BOSS : EGG GUARDIAN + 3 BIT

Longue scène. Il faut s'échapper.

BOSS : 4 VALMAR FLY

BOSS : VALMAR YOUNG + 2 VALMAR FLY

BOSS : 2 VALMAR YOUNG.

Durant la prochaine vidéo, Mareg sacrifie sa vie pour vous sauver. Vous décollez et atterrissez près du royaume de Cyrum. Dès que possible, ramassez le Missanga. Vous obtenez tous les SP utilisez pour Mareg, vous pouvez améliorer les autres personnages avec. Quittez cet endroit et trouvez Roan.

LE ROYAUME DE CYRUM :

Tio a de nouveaux coups spéciaux disponibles, achetez les puis allez aidé Roan.

BOSS : 2 VALMAR YOUNG

Après la scène, allez au bureau de Roan. Essayer de sortir de la ville.

BOSS : 2 VALMAR YOUNG

Sortez de la ville.

LES COLLINE RAUL : C'est le niveau bonus de Grandia 2. Voici la liste des objets intéressants :

LORE OF MAGIC : ajoute 1000MC à votre total actuel.

SOUL OF A HERO : double les exp gagnés.

ASTRAL MIRACLE : double les SC gagnés.

FAIRY EGG : le septième mana egg.

Sortez d'ici mais soyez certains d'avoir tous les coups spéciaux au maximum et tous utilisables (pas de coups inconnus) pour être tranquille face au dernier boss.

Allez au sud du royaume de Cyrum et regardez la scène. Vous entrez dans le Mausolée royal de Cyrum. Après la scène sortez.

LE LIEU DE NAISSANCE DES DIEUX :

1) Au début allez à gauche et suivez le chemin. Ramassez l'or et après 4 combats vous arrivez dans un endroit avec un sol violet. Vous voyez un couloir et des escaliers. Utilisez le bouton, puis la porte sur votre gauche pour activer un autre bouton et découvrir une armure. Allez tout droit. Vous êtes à l'entrée. Allez à droite et suivez le chemin jusqu'à une fourche. A droite se trouve un objet et à gauche le bon chemin. Passez la sortie.

2) Allez à droite et ramassez la quake stone. Utilisez les escaliers et suivez le chemin, sauvegardez et sortez.

3) Suivez le chemin jusqu'au boss, 2 dual fist. Vous voyez ensuite un bouton, utilisez le. Les deux chemins devant vous mènent à un objet et de l'or. Allez au sud et ramassez un objet. Allez au 2F.

4) Essayez de retourner au premier étage. Boss : 2 guardian. Utilisez le dernier bouton. A gauche se trouve un chemin vers un objet et un bouton pour une autre salle. Allez au 3F pour ramasser un objet dans une salle précédemment fermée. Enfin allez tout droit jusqu'à l'élévateur du deuxième étage.

5) Activer les boutons dans cet ordre : bleu, rouge et jaune et utilisez l'élévateur.

6) C'est une nouvelle partie du troisième étage. Avancez et sauvegardez. Passez la porte pour rencontrer Elmo. Scène.

Granas comme Valmar sont juste des entités créées par les humains, pas des dieux. Les humains les ont utilisés pour combattre ou pour vivre en paix. Tout comme pour Granas, le pouvoir de Valmar a corrompu ses créateurs. Valmar ne peut pas être détruit, juste coupé en morceaux et chaque partie a une mission, celle de manger les autres parties et l'âme de l'hôte dans le seul but de reformer Valmar.

Une scène d'amour de plus.

Une fois dans l'âme de Ryudo, répondez 2,2,2 au quiz. Après la scène Ryudo revient à lui et si vous êtes prêt répondez 2 pour aller dans le donjon final.

Noté que le dragon egg, le dernier des mana egg se trouve dans le donjon que vous venez de finir. Etant victime d'un bug, je n'ai pu le signaler dans la solution mais vous le trouverez facilement.

LE NOUVEAU VALMAR :

1) Utilisez le bouton pour aller au B1 et revenez au 1F. Utilisez le prochain bouton après 3 combats dans la place centrale du B1. Utilisez le bouton pour remonter. Vous voyez 3 chemins : a droite vers un coffre, a gauche vers un objet et tout droit vers une salle avec d'autres bouton. Utilisez les tous. Certains mènent à des monstres et un seul au boss.

BOSS : 2 VALMAR MAGNA

LE NOUVEAU CŒUR DE VALMAR :

Allez au centre. Scène.

BOSS : VALMAR CORE + 3 HEADS

BOSS : MILLENIA

Utilisez le téléporteur, soignez vous et sauvegardez.

BOSS : VALMAR S TONGUE

BOSS : VALMAR S EYE

BOSS : VALMAR S HEART

FINAL BOSS : ZERA VALMAR

A l'issu de la fin du jeu, vous pourrez jouer l'épilogue et voir ce que sont devenus chacun des héros. Cet épilogue est interactif, il faudra se balader de ville en ville mais il n'y a rien de difficile. Très drôle et très intéressant, cet épilogue est sympa et conclut le jeu en beauté.

4 Les Coups Spéciaux Des Personnages :

RYUDO :

TENSEIKEN SLASH : 24 SP

FLYING TENSEIKEN : 40 SP

PURPLE LIGHTNING : 32 SP

SKY DRAGON SLASH : 99 SP

ELENA :

IMPACT BOMB : 25 SP

NIGHTMARE BALL : 18 SP

DROPLETS OF LIFE : 90 SP

WHITE APOCALYPSE : 80 SP

ROAN :

GOLDEN HAMMER : 22 SP

DRAGON RISE : 38 SP

SNOWBALL FIGHT : 40 SP

VITALITY MARCH : 20 SP

MAREG :

BEAST FANG CUT : 26 SP

BEAST KING SMASH : 44 SP

BEAST KING BLAST : 52 SP

LION'S ROAR : 18 SP

TIO :

LOTUS FLOWER : 28 SP

FAST DANCE WHIRL : 38 SP

TORNADO : 48 SP

WHISPER TO STARS : 36 SP

PRINCE ROAN :

GOLDEN HAMMER : 22 SP

TRUE DRAGON RISE : 42 SP

ICE PRISON : 30 SP

VITALITY MARCH : 20 SP

MILLENIA :

ARROW SHOT : 25 SP

HEEL CRUSH : 20 SP

FALLEN WINGS : 75 SP

STARVING TONGUE : 55 SP

SPELL BINDING EYE : 60 SP

GRUDGING CLAWS : 42 SP.

Vous pouvez augmenter chaque coup à 5 étoile, définissant la longueur d'exécution et la puissance du coup.

5 Les Magies :

HOLY EGG :

Lv 1 :

Heal : 6 MP

Healer : 12 MP

Healer+ : 24 MP

Alhealer : 18 MP

Tremor : 15 MP

Quake : 40 MP

Lv2 :

Crackle: 18 MP

Crackling : 52 MP

Snooze : 5 MP

Shhh! : 10 MP

Fiora : 12 MP

Gravity : 8 MP

Lv3 :

Cure : 4 MP  
Refresh : 12 MP  
Wow! : 5 MP  
Diggin' : 4 MP  
Speedy : 7 MP  
Runner : 3 MP

#### CHAOS EGG

Lv1 :

Heal : 6 MP  
Healer : 12 MP  
Burn! : 6 MP  
Burnflame : 16 MP  
Hurnstrike : 20 MP  
Hellburner : 42 MP

Lv2 :

Howl : 9 MP  
Howlslash : 14 MP  
Howlnado : 45 MP  
Zap : 24 MP  
Zap all : 36 MP  
Dragon zap : 58 MP

Lv3 :

Snooze : 5 MP  
Fiore : 12 MP  
Runner : 3 MP  
Stram : 6 MP  
Cold : 7 MP  
Freeze : 5 MP

#### MIST EGG

Lv1 :

Heal : 6 MP  
Healer : 12 MP  
Healer+ : 24 MP  
Howl : 9 MP  
Howlslash : 14 MP  
Howlnado : 45 MP

Lv2 :

Crackle : 16 MP  
Crackling : 52 MP  
Poizn : 15 MP  
Shhh! : 10 MP  
Gravity : 8 MP  
Cure : 4 MP

Lv3 :

Refresh : 12 MP

Resurrect : 40 MP  
Diggin' : 4 MP  
Speedy : 7 MP  
Runner : 3 MP  
Def loss : 5 MP

#### GRAVITY EGG

Lv1 :

Heal : 6 MP  
Healer : 12 MP  
Burn! : 6 MP  
Burnflame : 16 MP  
Hellburner : 42 MP  
Tremor : 15 MP

Lv2 :

Quake : 40 MP  
Boom : 22 MP  
Ba-boom : 75 MP  
Snooze : 5 MP  
Poizn : 15 MP  
Craze : 10 MP

Lv3 :

Fiora : 12 MP  
Halvah : 24 MP  
Wow! : 5 MP  
Def loss : 5 MP  
Cold : 7 MP  
Freeze : 5 MP

#### SOUL EGG

Lv1 :

Heal : 6 MP  
Healer : 12 MP  
Alhealer : 18 MP  
Howl : 9 MP  
Howlsplash : 14 MP  
Howlnado : 45 MP

Lv2 :

Zap : 24 MP  
Zap all : 36 MP  
Gad zap : 55 MP  
Poizn : 15 MP  
Craze : 10 MP  
Shhh! : 10 MP

Lv3 :

Halvah : 24 MP  
Resurrect : 40 MP

Stram : 6 MP  
Def loss : 5 MP  
Cold : 7 MP  
Freeze : 5 MP

#### STAR EGG

Lv1 :

Burn! : 6 MP  
Burnflame : 16 MP  
Burnstrike : 20 MP  
Hellburner : 42 MP  
Tremor : 15 MP  
Quake : 40 MP

Lv2 :

Boom! : 22 MP  
Meteor strike : 50 MP  
Zap! : 24 MP  
Zap all : 36 MP  
Snooze : 5 MP  
Craze : 10 MP

Lv3 :

Cure : 4 MP  
Resurrect : 40 MP  
Wow! : 5 MP  
Diggin' : 4 MP  
Speedy : 7 MP  
Stram : 6 MP

#### DRAGON EGG

Lv 1 :

Burn  
Burnflame  
Burnstrike  
Hellburner  
Tremor  
Quake

Lv 2:

Howl  
Howlslash  
Howlnado  
Boom  
Ba-Boom  
Meteor Strike

Lv 3:

Zap  
Zap All  
GadZap  
DragonZap



Crackle  
Crackling

Notez que si les noms japonais de ces attaques sont complètement différent (et bien moins débile puisque ce sont exactement ceux de Grandia 1 (vive la traduction)) les attaques sont disposées dans le même ordre dans les listes.

6 Liste Des Livres De Coups Spéciaux :

ADVENTURE BOOK :

Life up  
Strength  
Toughness  
Dash  
Skilled item use  
Pirate's ring

BOOK OF WIZARD :

Magic power  
Intelligence  
Zapfire chant  
Boomflame chant  
Quakeblast chant  
Magic recovers

BOOK OF WARRIORS

Life up  
Toughness  
Speed  
Abandonment  
Defensive  
Item recover

BOOK OF PRIESTS

Life up  
Mentality  
Leafwater chant  
Glacier chant  
Woodland chant  
Absorb magic

BOOK OF GALES

Dash  
Stormcloud chant  
Northwind chant  
Aim for counter  
Skilled item use  
Decoy

BOOK OF SWORDS

Special power  
Strength  
Abandonment  
Defensive

Fighting pirit  
Move recover

#### BOOK OF SAGE

Magic Power  
Intelligence  
Mentality  
Wizardry Chant  
Mystic Chant  
Magica Esoterica

#### BOOK OF WAR

Life Up  
Special Power  
Speed  
Aim For Counter  
Fighting Spirit  
Full Body Blow

Il faudra améliorer certains livres avec les sc (quand vous voyez une épée) et d'autres avec les mc (quand vous voyez un bâton de magicien).

7 Crédits :

Ce guide est protégé par des copyrights (2004) demandez moi la permission de le psoter sur votre site.

ADK.